THE UNTOUCHABLES

TM

AMSTRAD CPC
464/664/6128

SPECTRUM
48/128/+2/+3

ocean ®



THE UNTOUCHABLES

THRILLING ACTION ON THE STREETS OF CHICAGO

Scenario

Original and diverse arcade-style sections put you in control of Elliot Ness's elite squad of crime busters. The Warehouse Bust, the Border Raid, The Alleyway Shootouts, the Railway Station Confrontation and the final Rooftop Duel enable you to re-live the knife-edge existence of Elliot Ness as you crusade through 1920's Chicago in search of Capone's retribution.

Take on the Mob as you lead the Untouchables on their most exciting and difficult mission! With six levels of explosive action and a thrilling denouement.

THE UNTOUCHABLES....LIVE AN AMERICAN LEGEND

SPECTRUM LOADING CASSETTE

1. Place the cassette in your recorder ensuring that it is fully rewound.
2. Ensure that the MIC socket is disconnected and that the volume and tone controls are set to the appropriate levels.
3. If the computer is a Spectrum 48K or Spectrum+ then load as follows:- Type LOAD"" (ENTER). (Note there is no space between the quotes). The " is obtained by pressing the SYMBOL SHIFT and P keys simultaneously.
4. Press PLAY on your recorder and the game will load automatically. If you have any problems try adjusting the volume and tone controls and consulting Chapter 6 of the Spectrum manual.
5. If the computer is a Spectrum 128K then follow the loading instructions on-screen or in the accompanying manual.

48K: The game loads in 5 sections. Once a section has been loaded, you remain on this level until it has been completed.

Then follow on screen instructions to progress onto the next level.

128K: The first three levels load in one part then follow on screen instructions for further levels as required.

SPECTRUM +3 DISK

Set up system and switch on as described in your instruction manual. Insert disk and press ENTER to choose 'LOADER' option. This program will then load automatically. Please ensure disk is in drive throughout game - follow on screen instructions.

AMSTRAD

CPC 464

Place the rewound cassette in the deck, type RUN" and then press ENTER/RETURN key. Follow the instructions as they appear on screen. If there is a disk drive attached then type | TAPE then press ENTER/RETURN key. Then type RUN" and press ENTER/RETURN key.

(The | symbol is obtained by holding shift and pressing the @ key.)

CPC 664 and 6128

Connect a suitable cassette tape recorder ensuring that the correct leads are attached as defined in the User Instruction Booklet. Place the rewound tape in the cassette recorder and type | TAPE then press ENTER/RETURN key. Then type RUN" and press ENTER/RETURN key follow the instructions as they appear on screen.

PLEASE NOTE: Amstrad 64K: This is a multi-load game, follow on screen instructions.

Amstrad 128K: The first sections load in one part then follow on screen instructions to load further levels as required.

DISK

Insert the program disk into the drive with the A side facing upwards. Type|DISC and press ENTER/RETURN to make sure the machine can access the disk drive. Now type RUN"DISC and press ENTER/RETURN, the game will load automatically.

CONTROLS

The game may be controlled by either keyboard or Joystick.

This is a one player game only.

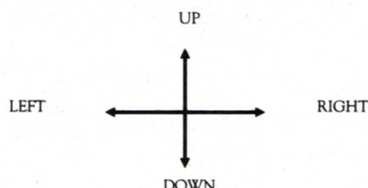
Preset Keys

Q	– UP
A	– DOWN
O	– LEFT
P	– RIGHT
SPACE	– FIRE
H	– PAUSE GAME

(Pressing H while game is paused will abort the game)

THE JOYSTICK AND KEYS CAN BE RE-DEFINED FROM THE MENU PAGE.

JOYSTICK



STATUS AND SCORING

PANEL DISPLAYS FROM LEFT TO RIGHT:-

LEVEL 1

Score, Time remaining, Evidence Collected, Energy, Extra weaponry and direction indicator on top right of screen.

LEVEL 2

Score, time remaining, sight, energy level and below this a liquor seized indicator.

LEVEL 3

Score, time remaining, shotgun gauge, energy level and liquor seized indicator.

LEVEL 4

Score, Ness's energy and baby energy.

LEVEL 5

Score, Time, Stone's energy and Accountant's energy.

LEVEL 6

Score, Time and Energy.

Your score is increased by shooting gangsters.

Big bonuses are obtained for completing a level.

Your energy level is depicted by caricatures of the Untouchables. The more you see of Capone the weaker The Untouchables.

GAMEPLAY

SECTION 1 - THE WAREHOUSE

You find out that Capone's thugs are working in a derelict warehouse, bootlegging liquor. You bust in on them in an attempt to break up their operation. However, this surprise attack yields a few bonuses, as some of Capones' bookkeepers are present, and you must take the opportunity of capturing them in order to gather preliminary evidence of his activities. An arrow will guide you to the evidence when it is present in the building. You may also pick up extra ammunition and extra energy.

SECTION 2

Acting in information gained from the warehouse raid, you attempt to thwart an illegal liquor run at the U.S./Canadian border. Armed with a Tommy Gun you and your men must find the liquor by avoiding Capone"s henchmen and collect it by shooting the barrels until they explode.

Untouchables may be changed by going to the far left or far right of the play area and shooting the bottom right corner of the character icon that appears on screen.

SECTION 3 - The Alleys

Getting a tip-off from one of the men at the border, you head for the train station where Capone's accountant is trying to leave the country. You must get to him (and the evidence) before the train leaves.

Capone's mob hear of your intentions and will try anything to thwart the Untouchables mission. As you progress through the streets of Chicago, on your way to the Train Station, you are confronted by ambushes at every turn. You must eliminate all of your attackers before you can safely reach the station.

Characters can be changed only when in a defensive position against the wall, and by moving to the character icon and shooting the bottom right of it.

SECTION 4 - The Train Station

As Ness awaits the arrival of the accountant, he helps a woman lift her baby in a pram up the stairs of the railway station. Before he reaches the top Capone's accountant arrives with an armed escort and opens fire. He lets go of the pram and starts to fire back.

You must guide the pram to the bottom of the concourse avoiding enemy fire and any obstructions. You must also avoid shooting any innocent bystanders as your try to destroy Capone's men. You may replenish your energy by running over medical packs.

SECTION 5 - The Hostage

Realizing he is the last one left in the Station, One of Capone's henchmen takes the accountant hostage at gunpoint and threatens to shoot him in ten seconds if you do not lay down your arms. You must shoot him within that time, scoring a perfect fatal hit, if you are to succeed.

SECTION 6 - The Rooftop

With the evidence all collected, Capone is in court for the trial. His head Hitman, Frank Nitty, is still at large however, and you must chase him across the court rooftop and avenge Malone's death. This is the final and bloody shootout which, if successful, will result in Nitty falling to his death.

HINTS AND TIPS

Learn map layouts for increased manoeuvrability.

Try not to hang around too long on any level.

Certain members of the Untouchables must remain alive for specific sections - The Movie may give you a clue.

Learn how the mobsters act, to devise suitable tactics against them.

Switch between your Untouchables quickly if one is low on energy as they regain power when inactive.

THE UNTOUCHABLES

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ CAREFULLY THE INSTRUCTIONS FOR LOADING.

If for any reason you have difficulty in running the program and believe that the product is defective, please return it direct to:

Mr Yates, Ocean Software Limited, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.

Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

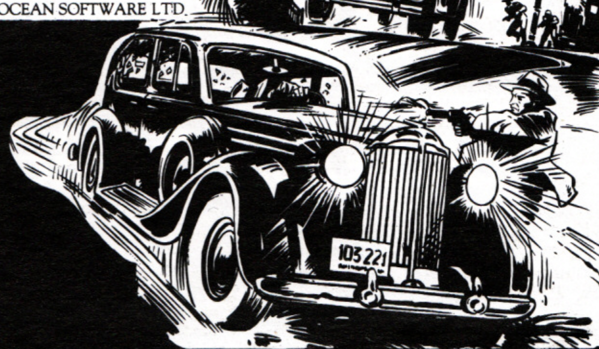
CREDITS

PROGRAMMING BY JAMES HIGGINS

GRAPHICS BY MARTIN MCDONALD

MUSIC BY JOHNATHAN DUNN

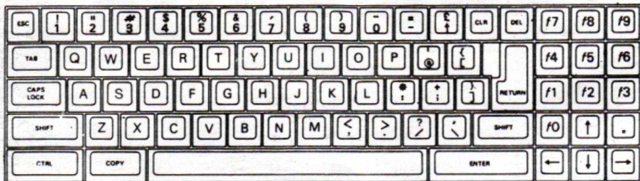
PRODUCED BY JON WOODS



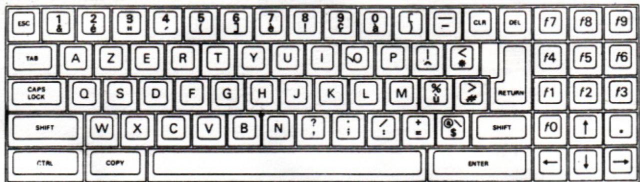
ATTENTION, UTILISATEURS D'AMSTRAD

Les instructions de commande du clavier pour ce jeu sont destinées aux touches du clavier 'QWERTY'. Si l'Amstrad que vous possédez est du type 'AZERTY', les touches à utiliser seront celles situées de la même façon que les touches du clavier 'QWERTY'. (Voir diagramme ci-dessous).

QWERTY



AZERTY



EXEMPLE

Si les instructions données sont 'Q — Haut', la touche correspondante sur 'AZERTY' sera 'A'.

THE UNTOUCHABLES

DES AVENTURES PASSIONNANTES DANS LES RUES DE CHICAGO

Scénario

Plusieurs sections, aussi originales que diverses, de ce jeu de style "arcade" vous donnent le commandement de la brigade d'élite d'Eliot Ness dont les membres luttent contre les gansters. L'attaque de l'entrepôt, le raid à la frontière, les règlements de comptes dans les ruelles obscures, la confrontation à la Gare et, pour finir, le duel sur le toit, vous permettront de revivre la difficile existence d'Eliot Ness. Avec lui, vous irez à la recherche d'Al Capone dans le Chicago des années Vingt.

Luttez contre la "bande à Capone" avec vos Intouchables ("The Untouchables"), dans le cadre de leur mission la plus formidable...et la plus difficile. Une allure à tout casser, et un dénouement fort intéressant!

LES INTOUCHABLES...REVIVEZ UNE LEGENDE AMERICAINE

POUR CHARGER LE JEU

CPC 464

Placez la cassette rembobinée dans le magnétophone, tapez RUN" et appuyez ensuite sur la touche ENTER/RETURN. Suivez les instructions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran. Si votre équipement comprend un lecteur de disquette, tapez |TAPE puis appuyez sur la touche ENTER/RETURN. Ensuite, tapez RUN" puis appuyez sur la touche ENTER/RETURN.

(On obtient le symbole | en maintenant la touche shift et en appuyant sur la touche @).

Cassette – CPC 664 et 6128

Connectez un magnétophone à cassette adapté en vous assurant que les bons fils sont raccordés comme indiqué dans le Manuel d'Instruction de l'Utilisateur. Placez la cassette rembobinée dans le magnétophone et tapez |TAPE puis appuyez sur la touche ENTER/RETURN. Tapez ensuite RUN", puis appuyez sur la touche ENTER/RETURN et suivez les instructions telles qu'elles apparaissent sur l'écran.

ATTENTION – Amstrad 64K: Le chargement de ce jeu s'effectue en un certain nombre de parties, suivez les instructions à l'écran.

Amstrad 128K: Les premières sections se chargent en une seule fois. Suivez après les instruction telles qu'elles apparaissent sur l'écran.

Disquette

Placez la disquette du programme dans le lecteur, face A vers le haut. Tapez |DISC et appuyez sur ENTER/RETURN afin de vous assurer que la machine peut avoir accès au lecteur. Maintenant tapez RUN"DISC et appuyez sur ENTER/RETURN, le jeu se chargera automatiquement.

COMMANDES

Le jeu peut se commander au clavier ou au levier (dans le port 2). Il n'est que pour un seul joueur.

Touches prédéfinies

Q – VERS LE HAUT   O – VERS LA GAUCHE
A – VERS LE BAS   P – VERS LA DROITE

SPACE – POUR TIRER
H – PAUSE LE JEU

(On peut abandonner le jeu en apuyant sur H si le jeu est en pause)

LE LEVIER ET LES TOUCHES PEUVENT ETRE REDEFINIES A PARTIR DE LA PAGE DU MENU

COMMANDE AU LEVIER

ETAT ET SCORE

LE TABLEAU AFFICHE, DE GAUCHE A DROITE:

NIVEAU 1

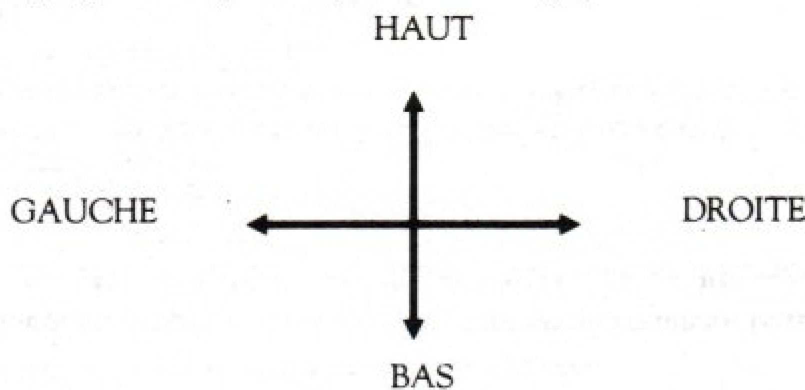
Score, temps qui reste, preuves recueillies, énergie, armes supplémentaires et indicateur de direction à droite en haut de l'écran.

NIVEAU 2

Score, temps qui reste, viseur, niveaux d'énergie et un indicateur de l'alcool saisi.

NIVEAU 3

Score, temps qui reste, jauge des coups de feu, niveau d'éenergie, indicateur de l'alcool saisi.



NIVEAU 4

Score, jauge d'énergie de Ness et du bébé.

NIVEAU 5

Score, temps et jauge d'énergie de Stone et du comptable.

NIVEAU 6

Score, temps et énergie.

Vous augmentez votre score quand vous tirez sur des gangsters. Des tas de points supplémentaires quand vous terminez un niveau. Dans certains niveau il vous seront accordés des points supplémentaires pour le temps qui reste.

Votre niveau d'énergie est représenté par des caricatures des Intouchables. Plus vous voyez Capone, plus les Intouchables faiblissent.

LE JEU

SECTION 1 – L'entrepôt

Vous découvrez que la Bande à Capone travaille dans un entrepôt abandonné, où elle se livre au trafic des alcools. Vous surprenez les gangsters pour essayer d'arrêter leur trafic. Votre attaque vous apporte quelques avantages, car certains des comptables d'Al Capone sont présents, et vous devez les saisir pour obtenir des preuves à l'appui de sa culpabilité. Une flèche vous guidera vers ces preuves quand elles seront présentes dans l'entrepôt. Vous pourrez aussi recueillir des armes, du temps et de l'énergie supplémentaires.

SECTION 2 – Le Pont

Sur la base de ce que vous avez appris à l'entrepôt, vous essayez d'arrêter un transport d'alcool illicite à la frontière entre les USA et le Canada. Armés de fusils de chasse, vous devez trouver l'alcool, mais sans vous faire voir des sbires d'Al Capone et les abattant, et ramasser l'alcool en tirant sur les barils jusqu'à ce qu'ils explose.

On peut changer les "Untouchables" en se deplaçant à gauche ou à droite du jeu et en tirant sur l'extremité droite en bas de l'icône qui apparait sur l'écran. de premiers secours su le pont: tirez dessus pour élever votre niveau d'énergie.

SECTION 3 – Les ruelles

Informé par l'un des hommes qui étaient à la frontière, vous vous dirigez vers la gare ferroviaire, où le comptable d'Al Capone est en train d'essayer de s'enfuir. Vous devez le retrouver – avec ses preuves – avant le départ de son train.

La Bande à Capone le sait, et va tout tenter pour faire échouer la mission des Intouchables. Pendant votre trajet dans les rues de Chicago, des guet-apens vous attendent constamment. Avant de pouvoir atteindre la gare, vous devrez éliminer tous vos ennemis.

On peu changer des Intouchables quand ils sont en position de défense, contr le mûr et en se deplaçant vers l'icône du character et en tirant contre l'extremité droite inferieure.

SECTION 4 – La gare

En attendant l'arrivée du Comptable, Ness aide une femme à soulever son bébé, dans sa voiture d'enfant, jusqu'en haut des marches de la gare. Mais, avant d'atteindre la dernière marche, Ness voit le comptable principal d'Al Capone arriver avec une escorte armée. Ils ouvrent le feu. Ness abandonne la voiture d'enfant et commence à tirer. A vous de guider la voiture de bébé jusqu'en bas du hall de la gare en évitant le feu de l'ennemi et tous les obstacles. Vous devez également éviter de blesser des passants innocents quand vous tentez de détruire les hommes d'Al Capone. Vous pouvez augmenter votre énergie en passant au desus de provisions medicales.

SECTION 5 – L'otage

Réalisant qu'il ne reste plus que lui dans la gare, l'un des sbires d'Al Capone prend le comptable comme otage en le menaçant de son arme: il va le tuer dans cinq secondes si vous n'abandonnez pas vos fusils. Pour que vous réussissiez, Stone doit le tuer d'un coup sûr avant la fin des cinq secondes.

SECTION 6 – Le toit

Toutes les preuves sont réunies, et Al Capone comparaît devant le tribunal. Frank Nitty, son principal tueur à gages, demeure libre, et vous allez devoir le pour suivre sur le toit du Palais de Justice afin de venger la mort de Malone. C'est la dernière bataille; si vous réussissez, Nitty ira s'écraser sur le trottoir.

QUELQUES CONSEILS et "TRUCS"

- Apprenez bien les cartes: vous manoeuvrerez mieux.
- Ne restez pas trop longtemps sur le même niveau.
- Certains membres des Intouchables doivent demeurer vivants pour certaines sections spécifiques – Le film vous aidera peut-être à savoir lesquels...
- Apprenez comment les gangsters se comportent, pour savoir comment lutter contre eux.
- Changez rapidement d'Intouchables quand ils ont perdu beaucoup d'énergie: ils se "rechargent" au repos!

THE UNTOUCHABLES

GENERIQUE

PROGRAMME DE JAMES HIGGINS
GRAPHIQUE DE MARTIN MACDONALD
MUSIQUE DE JONATHAN DUNN
PRODUIT PAR JON WOODS

THE UNTOUCHABLES - DIE UNBESTECHLICHEN

Mitreißende Action auf den Straßen von Chicago!

Die Geschichte

An verschiedenen Schauplätzen führen Sie die Spezialeinheit von Eliot Ness im Kampf gegen das organisierte Verbrechen. Bei dem Sturm des Lagerhauses, dem Überfall an der Grenze, der Schießerei in den Straßen, der Konfrontation am Bahnhof und dem Duell auf den Dächern erwecken Sie Eliot Ness zu neuem Leben. Im Chicago des Jahres 1920, auf der Suche nach Capone.

Nehmen Sie die Herausforderung an und führen Sie die Unbestechlichen bei ihrer schwersten und aufregendsten Mission! In sechs Abschnitten voll explosiver Spannung und mitreißenden Abenteuern.

DIE UNBESTECHLICHEN ... ERLEBE EINE AMERIKANISCHE LEGENDE.

LADEANWEISUNGEN

CPC 464 KASSETTE

Legen Sie die zurückgespulte Kassette in den Recorder, geben Sie RUN" ein und drücken Sie die ENTER-Taste. Befolgen Sie die Anweisungen, die auf dem Bildschirm erscheinen. Ist ein Diskettenlaufwerk angeschlossen, geben Sie |TAPE ein und drücken die ENTER-Taste. Dann geben Sie RUN" ein und drücken die ENTER- Taste erneut. (Das Zeichen | erhalten Sie, indem Sie bei gedrückter Shift-Taste die @-Taste betätigen.)

CPC 664 und 6128 KASSETTE

Schließen Sie einen geeigneten Kassettenrecorder an, wobei Sie darauf achten müssen, daß die Anschlüsse korrekt hergestellt sind, wie im Benutzerhandbuch beschrieben. Legen Sie die zurückgespulte Kassette ein, tippen Sie |TAPE und drücken anschließend die ENTER-Taste. Danach geben Sie RUN" ein und drücken die ENTER-Taste erneut. Befolgen Sie die nun erscheinenden Bildschirmanweisungen.

HINWEIS

Auf Rechnern mit 64KB wird das Hauptprogramm geladen, das die Spielabschnitte dann bei Bedarf nachlädt. Bei Rechnern mit 128KB werden die ersten drei Abschnitte sofort geladen, und die Stufen 5 und 6 bei Bedarf nachgeladen. Beachten Sie bitte die Anweisungen am Bildschirm.

CPC DISKETTE

Legen Sie die Programmdiskette mit der Seite A nach oben in das Laufwerk. Tippen Sie |DISC und drücken Sie die ENTER-Taste, damit der Rechner auf das Diskettenlaufwerk zugreifen kann. Danach geben Sie RUN"DISC ein und drücken die ENTER-Taste. Abschnitt Eins wird nun automatisch geladen.

STEUERUNG

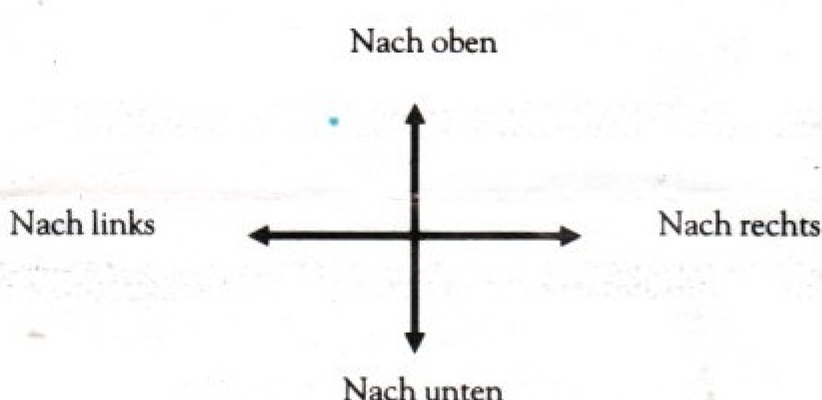
Die Steuerung erfolgt über die Tastatur oder Joystick. Dies ist ein Spiel für eine Person.

Befehlstasten

Q - Aufwärts A - Abwärts O - Rechts P - Links Leerfeld - Feuern H - Pause (Während der Pause brechen Sie das Spiel mit H ab)

Die Tasten und den Joystick können Sie im Menü umbelegen.

Joystick



Anzeigen und Punktewertung

Bildschirmanzeigen von links nach rechts:

Abschnitt 1

Punkte, verbleibende Zeit, aufgenommene Beweise, Energie, Zusatz- Waffen und Richtungsanzeige am oberen Bildschirmrand.

Abschnitt 2

Punkte, verbleibende Zeit, Zielrichtung, Energie und darunter eine Alkohol-Anzeige.

Abschnitt 3

Punkte, Zeit, Zieleinrichtung, Energie und Alkohol-Anzeige.

Abschnitt 4

Punkte, Energieanzeige für Ness und Energieanzeige für das Kind.

Abschnitt 5

Punkte, Zeit, Stones Energie und Energie des Buchhalters.

Abschnitt 6

Punkte, Zeit und Energie.

Sie erhalten Punkte für jeden erschossenen Gangster. Ein abgeschlossener Abschnitt bringt zusätzlich einen großen Bonus.

Ihr Energievorrat wird durch Karikaturen der Unbestechlichen angezeigt. Mit sinkender Energie wechselt die Darstellung immer mehr auf Capone.

Spielablauf

Abschnitt 1 - Das Lagerhaus

Sie ermitteln, daß Capones Gangster in einem leerstehenden Lagerhaus geschmuggelten Schnaps umschlagen. Sie stürmen das Gebäude, um diese Aktivitäten zu unterbinden. Durch den Überraschungsangriff sind Sie im Vorteil. Einige von Capones Buchhaltern sind anwesend und Sie müssen die Gelegenheit nutzen, und diese Leute festnehmen, um wichtige Beweise für Capones Machenschaften zu bekommen. Ein Pfeil zeigt Ihnen den Weg zu diesen Beweisen, wenn sie sich im Gebäude befinden. Auf Ihrem Weg finden Sie zusätzliche Waffen, Zeit und Energie.

Abschnitt 2 - Die Brücke

Im Lagerhaus haben Sie Informationen erhalten, daß Schmuggler Alkohol über die Grenze zwischen den USA und Kanada bringen wollen. Mit Schußwaffen ausgerüstet müssen Sie und Ihre Männer den Alkohol finden und dabei Capones Handlanger umgehen. Zum Aufnehmen schießen Sie auf die Kanister, bis sie explodieren.

Zum Wechseln der Unbestechlichen gehen Sie ganz nach rechts oder links und schießen auf die rechte untere Ecke des Zeichens, das auf dem Bildschirm erscheint.

Abschnitt 3 - Die Allee

Nach einem Hinweis von einem der Männer an der Grenze, machen Sie sich auf den Weg zum Bahnhof, von dem aus einer von Capones Buchmachern den Staat verlassen will. Sie müssen Ihn (und die Beweise) finden, bevor der Zug abfährt.

Capones Leute hören von Ihren Absichten und werden alles versuchen, um die Unbestechlichen an der Erfüllung Ihrer Aufgabe zu hindern. Auf dem Weg durch die Straßen vom Chicago zum Bahnhof müssen Sie an jeder Ecke mit einem Hinterhalt rechnen. Um den Bahnhof sicher zu erreichen, müssen Sie alle Angreifer vernichten.

Zum Wechseln des aktiven Unbestechlichen müssen Sie an die Seite gehen, das Figuren-Symbol ansteuern und aus die rechte untere Ecke feuern.

Abschnitt 4 - Der Bahnhof

Während Ness auf die Ankunft des Buchmachers wartet, hilft er einer Frau, Ihren Kinderwagen die Treppe zum Bahnsteig hinaufzutragen. Bevor er oben ankommt, trifft Capones Buchmacher mit seinen Leibwächtern ein, die sofort das Feuer eröffnen. Ness läßt den Kinderwagen los und schießt zurück. Sie müssen den Kinderwagen durch das feindliche Feuer hindurch sicher nach unten bringen. Dann helfen Sie Ness, die Angreifer zu vernichten, dürfen dabei aber die unbeteiligten Passanten nicht gefährden. Mit den Medizin-Paketen erhöhen Sie Ihre Energie. Laufen Sie einfach darüber hinweg.

Abschnitt 5 - Die Geisel

Als er bemerkt, daß er keine Chance mehr hat, nimmt der Letzte von Capones Leuten den Buchmacher als Geisel. Er verspricht, ihn in fünf Sekunden zu erschießen, wenn Sie nicht die Waffen fallenlassen. Sie müssen ihn in dieser Zeit mit einem perfekten Treffer erschießen, damit Sie weiterkommen.

Abschnitt 6 - Auf den Dächern

Nachdem alle Beweise vorliegen, wird Capone festgenommen. Nur sein Vertrauter Frank Nitty ist noch in Freiheit. Sie müssen ihn über das Dach des Gerichtsgebäudes jagen und Malones Tod rächen. Das wird die letzte und wildeste Schießerei, bei der, wenn Sie erfolgreich sind, Nitty in den Tod stürzt.

Tips und Tricks

- Merken Sie sich die Umgebung, damit Sie sich schneller zurechtfinden.
- Bleiben Sie nicht unnötig lange in einem Abschnitt.
- Einige der Unbestechlichen werden in bestimmten Abschnitten gebraucht und müssen daher am Leben bleiben - Hinweise können Sie im Film finden.
- Beobachten Sie die Aktionen der Gangster und entwickeln Sie Taktiken gegen sie.
- Schalten Sie schnell zwischen den Unbestechlichen um, wenn die Energie schwächer wird. Inaktiviert regenerieren sie ihre Energie.

THE UNTOUCHABLES - DIE UNBESTECHLICHEN

DANKSAGUNGEN

Programmierung: James Higgins Grafiken: Martin McDonalds Musik: Jonathan Dunn Deutsche Bearbeitung: AGD Hamburg, Gunnar Binder Produziert von Jon Woods